



**PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDUGAME WORDWALL PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 28 MALANG**

Sulas Nuranira¹, Lies Setyaningsih², Aditya Nugroho Widiadi³

Universitas Negeri Malang^{1,2,3}

e-mail : sulas.nuranira.2531747@students.um.ac.id¹

Diterima: 10/08/2026; Direvisi: 15/08/2026; Diterbitkan: 26/08/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam pendidikan mendorong penggunaan berbagai media pembelajaran digital interaktif yang dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, yaitu aplikasi berbasis website yang mengemas materi pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran edugame *Wordwall* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta verifikasi dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media edugame *Wordwall* dalam pembelajaran IPS tergolong positif. Penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan semangat, antusiasme, keaktifan, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, karakteristik *Wordwall* yang memadukan materi pembelajaran dengan permainan dinilai sesuai dengan karakteristik siswa yang dekat dengan penggunaan teknologi digital. Kondisi tersebut membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan nyaman selama mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, *Wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital interaktif yang mendukung terciptanya pembelajaran IPS yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Kata kunci: Persepsi siswa, IPS, *Wordwall*

ABSTRACT

The development of technology in education has encouraged the use of various interactive digital learning media that can support students' engagement in the learning process. One of the media that can be utilized is *Wordwall*, a website-based application that presents learning materials in the form of educational games, making learning more engaging and interactive. This study aims to describe students' perceptions of the use of *Wordwall* as an educational game learning medium in Social Studies (IPS). This study employed a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using the interactive model proposed by Miles et al. (2014), consisting of data collection, data reduction, data display, verification, and conclusion drawing. The validity of the data was examined through source and technique triangulation. The findings indicate that students had positive perceptions of the use of *Wordwall* as an educational game in Social Studies learning. The use of *Wordwall* was found to increase students' enthusiasm, interest, active participation, and learning motivation. Furthermore, the characteristics of *Wordwall*, which combine learning materials with game-based activities, were considered appropriate for students who are familiar with digital technology. This condition encouraged students to become more interested, active, and

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

 <https://doi.org/10.51878/social.v6i3.13462>



comfortable during the learning process. Therefore, Wordwall can serve as an alternative interactive digital learning medium to create more engaging Social Studies learning and enhance students' participation in the classroom.

Keywords: *Student Perceptions, Social Studies, Wordwall*

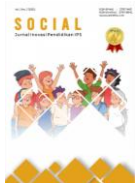
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam proses pendidikan, khususnya dalam cara guru menyampaikan materi dan siswa memperoleh pengalaman belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan guru menghadirkan media yang lebih interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat memadukan kegiatan belajar dengan aktivitas yang menarik bagi siswa. *Wordwall* merupakan salah satu media berbasis digital yang dapat digunakan untuk menghadirkan aktivitas pembelajaran dalam berbagai bentuk permainan dan latihan interaktif. Pemanfaatan *Wordwall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Pradini & Adnyayanti, 2022).

Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran tersebut tidak terlepas dari peran media pembelajaran dalam mendukung proses penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan media yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Salah satu bentuk media yang berkembang dalam pembelajaran digital adalah *edugame*, yaitu media yang mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran. *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media *edugame* karena menyediakan berbagai bentuk aktivitas seperti kuis, mencocokkan pasangan, teka-teki, dan bentuk permainan lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga menunjukkan potensinya sebagai media pembelajaran digital yang dapat mendukung proses belajar (Agusti & Aslam, 2022).

Penggunaan media berbasis permainan menjadi penting karena dalam praktik pembelajaran masih ditemukan kondisi ketika siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan, kegiatan pembelajaran masih cenderung berfokus pada penyampaian materi dan pengerjaan latihan, sehingga beberapa siswa menunjukkan kurangnya perhatian dan partisipasi selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Padahal, pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas yang menarik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*. Media ini menyediakan berbagai aktivitas permainan edukatif yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Penelitian mengenai pemanfaatan *game* edukasi *Wordwall* menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga media tersebut memiliki potensi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Dotutinggi et al., 2023).

Dalam pembelajaran, penggunaan media digital yang menarik idealnya mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, tertarik, dan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.

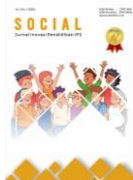


Kondisi tersebut relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPS yang tidak hanya menuntut siswa memahami konsep, tetapi juga membutuhkan keterlibatan siswa dalam memahami berbagai fenomena sosial yang dipelajari. Penelitian mengenai penggunaan *edugame Wordwall* pada pembelajaran IPS di tingkat SMP menunjukkan bahwa media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan ketertarikan siswa, serta membantu meningkatkan hasil belajar. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa siswa memberikan penilaian positif terhadap kemudahan penggunaan, efektivitas, kenyamanan, dan ketertarikan terhadap media *Wordwall* dalam pembelajaran IPS (Ella et al., 2024). Dengan demikian, pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS memiliki relevansi karena dapat menghubungkan materi pembelajaran. Peneliti terdahulu berfokus pada capaian belajar, respon positif, pengaruh positif dan pengalaman belajar bermakna karena adanya media *wordwall*. Persepsi siswa merupakan aspek penting dalam mengevaluasi penggunaan media pembelajaran karena dapat menggambarkan bagaimana siswa menerima dan memaknai pengalaman belajar yang diberikan. Kajian mengenai persepsi siswa dapat memberikan gambaran mengenai pandangan siswa terhadap proses pembelajaran yang mereka alami (Rohmat, 2026)

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS telah dikaji pada siswa kelas VIII. Penelitian Azizah et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Selain itu, Kurniawati dan Tresnawati (2025) menunjukkan bahwa implementasi *Wordwall* juga berkaitan dengan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi sebagai media pembelajaran interaktif dalam berbagai mata pelajaran. Namun, penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti pengaruh atau implementasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan bagaimana siswa memandang, merasakan, dan memberikan tanggapan terhadap penggunaan media tersebut selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih berfokus pada pengalaman dan persepsi siswa sebagai pengguna langsung media pembelajaran *Wordwall*. Berdasarkan kondisi di lapangan, proses pembelajaran masih ditemukan penggunaan media yang belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan pembelajaran cenderung berfokus pada penyampaian materi dan pengerjaan latihan, sehingga sebagian siswa kurang antusias, mudah merasa bosan, dan belum terlibat secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Kondisi tersebut menjadi penting untuk diperhatikan karena setiap siswa memiliki karakteristik dan pengalaman belajar yang berbeda. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *Wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan aplikasi *games* edukatif *Wordwall* telah dilakukan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa memahami materi melalui aktivitas permainan yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran (Aeni et al., 2022). Selain itu, penelitian mengenai penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Matematika menunjukkan bahwa media tersebut dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa (Marlita et al., 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi untuk digunakan sebagai media yang menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan pembelajaran.

Namun, keberhasilan penggunaan *Wordwall* tidak hanya dapat dilihat dari hasil belajar atau penerapannya dalam proses pembelajaran. Tanggapan dan pengalaman siswa sebagai pengguna media juga perlu diperhatikan karena siswa merupakan pihak yang secara langsung berinteraksi dengan media tersebut. Lamato et al. (2025) secara khusus mengkaji persepsi siswa



terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kuis *Wordwall* pada mata pelajaran Geografi di jenjang SMA. Sementara itu, penelitian Negara et al. (2026) menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran melalui perpaduan model pembelajaran dan media digital yang interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, masih diperlukan kajian mengenai penggunaan *Wordwall* sesuai dengan konteks pembelajaran dan karakteristik siswa yang menjadi pengguna media. Penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi *Wordwall* dalam mendukung kegiatan pembelajaran, baik melalui aktivitas permainan maupun penerapannya sebagai media interaktif. Namun, kajian mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan *Wordwall* dalam konteks pembelajaran yang diteliti masih perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji tanggapan siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran serta memberikan gambaran mengenai pengalaman siswa selama menggunakan media tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, terlihat bahwa kajian mengenai *Wordwall* telah berkembang pada berbagai aspek, seperti hasil belajar, minat, motivasi, penggunaan sebagai *edugame*, serta persepsi siswa. Namun, penelitian yang secara khusus mengeksplorasi persepsi siswa kelas VIII terhadap penggunaan media pembelajaran *edugame Wordwall* dalam mata pelajaran IPS pada jenjang SMP masih perlu diperdalam, terutama mengenai bagaimana siswa memaknai ketertarikan, kenyamanan, keaktifan, antusiasme, dan motivasi mereka selama menggunakan media tersebut. Kesenjangan tersebut menjadi semakin relevan karena penelitian terdahulu yang berfokus pada IPS kelas VIII lebih menekankan pengaruh *Wordwall* terhadap motivasi belajar, sedangkan penelitian mengenai persepsi siswa dilakukan pada konteks mata pelajaran Geografi di jenjang SMA. Penelitian ini hadir untuk mengisi ruang tersebut dengan memusatkan perhatian pada persepsi siswa terhadap penggunaan *edugame Wordwall* dalam pembelajaran IPS di SMPN 28 Malang. Berdasarkan fokus tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *edugame Wordwall* dalam pembelajaran IPS serta memberikan pemahaman mengenai pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis media digital tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *edugame Wordwall* pada mata pelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan di SMPN 28 Malang karena sekolah tersebut telah menerapkan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran IPS. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas VIII yang telah mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media *Wordwall*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipatif dengan menggunakan lembar observasi yang mencakup ketertarikan, perhatian, keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama penggunaan *Wordwall*. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara lebih mendalam mengenai persepsi dan pengalaman siswa, meliputi ketertarikan, kemudahan penggunaan, perasaan, keaktifan, antusiasme, serta pendapat siswa terhadap penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa dokumentasi kegiatan pembelajaran dan penggunaan media *Wordwall*.

Analisis data dilakukan melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dikumpulkan kemudian direduksi dengan memilih data yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu persepsi siswa terhadap penggunaan *Wordwall*. Data yang telah direduksi selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi



siswa, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan keseluruhan temuan penelitian. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari beberapa informan, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *edugame Wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMPN 28 Malang cenderung positif. Temuan tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan wawancara dengan siswa kelas VIII yang telah menggunakan *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum penggunaan *Wordwall*, beberapa siswa terlihat kurang fokus, mengantuk, dan belum menunjukkan keterlibatan yang optimal selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut terlihat berbeda ketika guru menggunakan *Wordwall* dalam kegiatan latihan soal dan evaluasi pembelajaran. Siswa menunjukkan perubahan perilaku berupa perhatian yang lebih baik, keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, serta ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan.

Perubahan suasana pembelajaran menjadi salah satu temuan yang terlihat selama penggunaan *Wordwall*. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak lebih memperhatikan kegiatan pembelajaran ketika guru memberikan latihan soal melalui permainan *Wordwall*. Aktivitas pembelajaran yang sebelumnya berlangsung secara lebih konvensional berubah menjadi kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung melalui pertanyaan dan permainan. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengikuti instruksi dan berusaha menyelesaikan soal yang diberikan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan pengalaman pembelajaran yang dipersepsikan siswa sebagai kegiatan yang lebih menarik dan menyenangkan.

Temuan berikutnya berkaitan dengan antusiasme siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Antusiasme terlihat ketika guru mulai memberikan kuis berbasis permainan dan siswa menunjukkan perhatian terhadap soal yang ditampilkan. Beberapa siswa terlihat berusaha menyelesaikan soal dengan baik dan menunjukkan keinginan untuk memperoleh hasil yang optimal. Siswa juga tampak lebih bersemangat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dalam bentuk permainan dibandingkan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan *Wordwall* dipersepsikan membuat kegiatan pembelajaran menjadi tidak monoton sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti latihan dan evaluasi yang diberikan.

Selain antusiasme, penggunaan *Wordwall* menunjukkan adanya keterlibatan siswa yang lebih aktif selama pembelajaran IPS. Keaktifan tersebut terlihat melalui keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, memperhatikan penjelasan guru, serta mengikuti aktivitas permainan yang diberikan. Siswa juga menunjukkan respons secara langsung terhadap pertanyaan yang muncul dalam permainan sehingga interaksi selama pembelajaran menjadi lebih dinamis. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* memberikan ruang kepada siswa untuk terlibat dalam pembelajaran melalui kegiatan yang bersifat langsung dan interaktif. Temuan mengenai perubahan keterlibatan siswa tersebut menjadi salah satu indikator bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media *edugame Wordwall*.

Penggunaan *Wordwall* juga memberikan pengalaman belajar yang kompetitif tetapi tetap menyenangkan bagi siswa. Salah satu fitur yang diamati adalah sistem peringkat yang menampilkan skor pemain setelah siswa menyelesaikan aktivitas permainan. Keberadaan

sistem tersebut membuat beberapa siswa terdorong untuk memperoleh skor yang lebih baik dan menyelesaikan soal dengan sungguh-sungguh. Persaingan yang muncul selama permainan tidak menunjukkan suasana yang negatif, tetapi lebih terlihat sebagai dorongan bagi siswa untuk berusaha memperoleh hasil terbaik. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur permainan pada *Wordwall*, khususnya fitur skor dan peringkat, menjadi salah satu aspek yang menarik perhatian siswa selama pembelajaran.

Temuan penelitian selanjutnya menunjukkan adanya persepsi positif siswa terhadap aspek motivasi belajar. Selama proses pembelajaran menggunakan *Wordwall*, siswa terlihat lebih memperhatikan materi dan menunjukkan keberanian untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa juga lebih berani memberikan jawaban dan mengajukan pertanyaan ketika terdapat materi yang belum dipahami. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran tidak sepenuhnya berpusat pada guru karena siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan *Wordwall* dipersepsikan siswa sebagai media yang dapat mendorong mereka untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran IPS. Untuk merangkum temuan penelitian berdasarkan hasil observasi dan wawancara, beberapa aspek utama persepsi siswa terhadap penggunaan *edugame Wordwall* dapat dikelompokkan sebagai berikut.

Tabel 1. Temuan Persepsi Siswa terhadap Penggunaan *EdGame Wordwall*

Aspek Temuan	Hasil Observasi dan Wawancara
Suasana pembelajaran	Pembelajaran dipersepsikan lebih menyenangkan dan tidak monoton.
Antusiasme	Siswa menunjukkan semangat dan ketertarikan ketika mengikuti kuis berbasis permainan.
Keaktifan	Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan, memperhatikan pembelajaran, dan mengikuti permainan.
Kompetisi	Fitur skor dan peringkat mendorong siswa untuk berusaha memperoleh hasil yang lebih baik.
Motivasi	Siswa menunjukkan perhatian dan keterlibatan yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung.
Kenyamanan	Aktivitas pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih tertarik dan nyaman mengikuti pembelajaran.

Tabel 1 menunjukkan bahwa persepsi positif siswa terhadap *edugame Wordwall* tidak hanya terlihat pada satu aspek, tetapi muncul pada beberapa pengalaman selama proses pembelajaran. Aspek yang paling menonjol dalam temuan adalah perubahan suasana pembelajaran, antusiasme, keaktifan, kompetisi, motivasi, dan kenyamanan siswa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya memandang *Wordwall* sebagai alat untuk mengerjakan soal, tetapi juga sebagai media yang memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari kegiatan pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS di SMPN 28 Malang dipersepsikan siswa sebagai media yang mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *edugame Wordwall* memperoleh tanggapan positif dari siswa karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sekaligus menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.



Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *edugame Wordwall* dipersepsikan siswa mampu menciptakan suasana pembelajaran IPS yang lebih menarik, sehingga siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih baik selama pembelajaran. Temuan ini dapat dimaknai bahwa persepsi positif siswa tidak hanya terbentuk dari tampilan media, tetapi juga dari pengalaman siswa ketika berinteraksi secara langsung dengan aktivitas pembelajaran yang diberikan. Persepsi terhadap suatu pengalaman pembelajaran dapat berbeda karena dipengaruhi oleh cara peserta didik memaknai objek yang dihadapinya serta pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran (Nirmala & Elvira, 2024). Dalam konteks penelitian ini, siswa memaknai *Wordwall* sebagai media yang memberikan pengalaman belajar berbeda karena latihan dan evaluasi disajikan melalui aktivitas permainan. Dengan demikian, persepsi positif siswa terhadap *Wordwall* dapat dipahami sebagai hasil dari pengalaman belajar yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung.

Keterlibatan siswa yang lebih tinggi juga menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan kegiatan belajar tidak hanya berlangsung melalui penyampaian materi oleh guru, tetapi juga melalui aktivitas yang menuntut siswa memberikan respons dan menyelesaikan tantangan. Penerapan *game-based learning* pada pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih menarik karena siswa terlibat dalam proses pembelajaran melalui mekanisme permainan (Putra, 2024). Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini ketika siswa terlihat lebih berani menjawab pertanyaan dan berusaha menyelesaikan kuis yang diberikan melalui *Wordwall*. Oleh karena itu, keaktifan siswa dalam penelitian ini dapat dimaknai sebagai bentuk keterlibatan langsung yang muncul karena karakteristik pembelajaran berbasis permainan.

Peningkatan keterlibatan siswa juga dapat dikaitkan dengan kesempatan yang diberikan media pembelajaran untuk menciptakan interaksi selama proses belajar. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, dan memperoleh hasil dari aktivitas yang telah dilakukan. Pelaksanaan *game-based learning* juga dilaporkan dapat diarahkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa karena guru memiliki kesempatan mengubah aktivitas belajar menjadi kegiatan yang lebih partisipatif (Prananda et al., 2025). Hal tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif ketika pembelajaran IPS menggunakan *Wordwall* dibandingkan ketika pembelajaran berlangsung secara lebih konvensional. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* dapat dipandang bukan sekadar sebagai alat evaluasi, tetapi sebagai media yang membantu membangun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam penelitian ini juga perlu dipahami sebagai bagian dari proses pembentukan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa memberikan respons terhadap pembelajaran. Siswa yang berani menjawab pertanyaan, memperhatikan penjelasan, dan mengikuti permainan menunjukkan adanya keterlibatan perilaku selama kegiatan berlangsung. Penelitian mengenai pembelajaran kooperatif menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang memberikan ruang interaksi dan partisipasi dapat berkaitan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar (Jawak et al., 2025). Temuan tersebut memberikan perspektif bahwa keaktifan tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut diterapkan dalam aktivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, efektivitas *Wordwall* dalam penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung.



Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa siswa mempersepsikan penggunaan *Wordwall* sebagai media yang dapat mendorong motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran IPS. Motivasi tersebut terlihat dari perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi, semangat mengikuti kuis, serta keberanian untuk bertanya dan memberikan jawaban. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi dalam pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan keinginan memperoleh hasil yang baik, tetapi juga tercermin melalui kemauan siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Faktor lingkungan pembelajaran turut memiliki keterkaitan dengan motivasi karena suasana belajar yang mendukung dapat memberikan kondisi yang lebih baik bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Fadillahsyah, 2025). Dalam penelitian ini, *Wordwall* menjadi salah satu unsur lingkungan belajar yang menghadirkan aktivitas berbeda melalui permainan sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik.

Motivasi siswa juga berkaitan dengan kemampuan mereka untuk mengatur keterlibatan selama proses pembelajaran. Ketika siswa berusaha menjawab pertanyaan dengan tepat dan menyelesaikan permainan sesuai batas waktu, mereka tidak hanya mengikuti instruksi guru, tetapi juga mengarahkan perhatian dan usaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Proses tersebut dapat dipahami melalui konsep *self-regulated learning*, yaitu kemampuan siswa untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri melalui pengaturan tujuan, waktu, dan aktivitas belajar. Penelitian mengenai *self-regulated learning* menunjukkan bahwa kemampuan mengatur proses belajar memiliki hubungan dengan motivasi belajar dan kemandirian siswa (Hutajulu, 2025). Oleh karena itu, respons siswa terhadap tantangan dalam *Wordwall* dapat dimaknai sebagai bentuk keterlibatan belajar yang tidak hanya dipengaruhi oleh daya tarik permainan, tetapi juga oleh usaha siswa dalam mengelola perhatian dan aktivitasnya selama pembelajaran.

Aspek lain yang menarik dalam temuan penelitian adalah munculnya suasana kompetitif melalui skor, peringkat, dan batas waktu dalam permainan. Fitur tersebut memberikan tantangan kepada siswa untuk memperoleh hasil yang lebih baik sehingga aktivitas pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyelesaian soal, tetapi juga memberikan pengalaman kompetitif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa. Penelitian mengenai fitur kompetitif dalam permainan digital menunjukkan bahwa unsur kompetisi dapat menjadi bagian dari pengalaman pengguna dan berkaitan dengan kepuasan terhadap aktivitas permainan (Sitanggang et al., 2025). Selain itu, penggunaan sistem evaluasi dan rekomendasi performa menunjukkan pentingnya informasi mengenai hasil atau performa sebagai bagian dari proses evaluasi aktivitas pengguna (Rizaldi & Yamasari, 2025). Dalam konteks penelitian ini, skor dan peringkat pada *Wordwall* dapat dipahami sebagai bentuk umpan balik yang membuat siswa mengetahui hasil usahanya secara langsung dan memberikan dorongan untuk menyelesaikan aktivitas dengan lebih baik.

Secara keseluruhan, pengalaman siswa dalam menggunakan *Wordwall* menunjukkan bahwa media *edugame* dapat memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik aktivitas belajar digital. Temuan ini diperkuat oleh penelitian pengembangan *game* edukasi *Wordwall* yang menunjukkan bahwa media tersebut dapat dikembangkan sebagai sarana pembelajaran dengan menggabungkan unsur permainan dan materi pembelajaran (Fardi et al., 2026). Pengalaman positif tersebut juga dapat dilihat dari respons siswa yang lebih antusias, aktif, dan nyaman ketika mengikuti latihan maupun evaluasi menggunakan *Wordwall*. Dengan demikian, nilai utama penggunaan *Wordwall* dalam penelitian ini bukan semata-mata terletak pada bentuk permainannya, tetapi pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa terlibat,



memperoleh tantangan, dan menerima hasil dari aktivitas yang dilakukan. Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, *edugame Wordwall* dapat dipandang sebagai alternatif media pembelajaran IPS yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *edugame Wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMPN 28 Malang cenderung positif. Persepsi positif tersebut terlihat dari ketertarikan siswa terhadap penggunaan media, antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keaktifan dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan permainan, serta kenyamanan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Dengan demikian, penggunaan *edugame Wordwall* memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa serta dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Penggunaan *Wordwall* dapat dipertimbangkan oleh guru sebagai salah satu variasi media pembelajaran dalam kegiatan latihan, evaluasi, maupun penguatan materi. Penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik siswa agar aktivitas permainan tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Bagi sekolah, penggunaan media pembelajaran digital dapat terus didukung sebagai bagian dari upaya menciptakan pembelajaran yang interaktif. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dilakukan pada jenjang, mata pelajaran, dan karakteristik siswa yang berbeda serta mengkaji aspek penggunaan *Wordwall* secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Azizah, Y., Putri, D. A. E., & Ikhwan. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Solok. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif*, 5(4).
<https://ijurnal.com/1/index.php/jipk/article/view/337>
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh pemanfaatan game edukasi Wordwall pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran siswa di sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 363–368.
<https://doi.org/10.37905/dikmas.3.2.363-368.2023>
- Ella, C. G., Setiani, P. P., Sunuyeko, N., & Agustin, A. (2024). Edugame Wordwall: Media pembelajaran inovatif IPS kelas 7 SMP Sunan Ampel Poncokusumo materi sosialisasi dalam masyarakat. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1329–1337.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1030>
- Fadillahsyah, M. F. (2025). Pengaruh lingkungan belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan matematika. *Trigonometri: Jurnal Matematika*, 2(2), 89–97.
<https://doi.org/10.30599/4zp6h476>
- Fardi, M., Saputra, H. N., & Razilu, Z. (2026). Pengembangan media game edukasi Wordwall untuk pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 622–633.
<https://journal.umkendari.ac.id/decode/article/view/1783>



- Hutajulu, I. H. N. (2025). Pengaruh *self-regulated learning* dan manajemen waktu terhadap motivasi belajar dengan kemandirian belajar sebagai variabel intervening. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 1–15.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/40396>
- Jawak, M., Anatasia, A., & Prayuda, M. S. (2025). Pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif terhadap keaktifan belajar siswa SD Negeri 067244. *Jurnal Pendidikan, Media, Strategi, dan Metode*, 210–215. <https://doi.org/10.67507/jupen.v1i04.135>
- Kurniawati, T. T., & Tresnawati, N. (2025). Implementasi aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar matematika kelas 1 sekolah dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 27–40. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i1.255>
- Lamato, R., Maryati, S., & Bakari, S. (2025). Persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kuis Wordwall pada mata pelajaran geografi di SMAS Muhammadiyah Batuda'a. *Jurnal Pedagogi dan Inovasi Pembelajaran*, 1–10.
<https://doi.org/10.65777/jpip.v1i1.70>
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran Wordwall game dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735.
<https://doi.org/10.30605/jsdp.7.2.2024.4229>
- Nirmala, A. P., & Elvira, I. (2024). Perbedaan persepsi mahasiswa akuntansi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan karir. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5). <https://www.ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/view/1070>
- Negara, I. P. J. H., Mahartini, K. T., & Dewi, P. Y. A. (2026). Studi Literatur: Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Wordwall Mata Pelajaran IPAS SD. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(2), 1773-1783.
<https://doi.org/10.61798/wjpe.v5i2.731>
- Aeni, N. A., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami materi Pendidikan Agama Islam bagi siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Prananda, G., Isriani, W. P., Huda, N., StaviniBELIA, S., Efrina, G., Fauzi, M. S., & Ubaidillah, U. (2025). Pelatihan penggunaan *game-based learning* untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa bagi guru di tingkat dasar. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 5(1), 67–70. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/2102>
- Pradini, P. C., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2022). Teaching English vocabulary to young learners with Wordwall application: An experimental study. *Journal of Educational Study*, 2(2), 187-196. <https://doi.org/10.36663/joes.v2i2.351>
- Putra, P. A. N. (2024). Penerapan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) pada teori konstruksi bangunan. *Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan*, 2(2), 813–818. <https://wikep.net/index.php/SALOME/article/view/506>
- Rizaldi, M. A., & Yamasari, Y. (2025). Aplikasi evaluasi dan rekomendasi performa atlet Woodball berbasis mobile. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 7(1), 134–140. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v7n01.p134-140>
- Rohmat, A. (2026). Persepsi siswa SMA YATPI GODONG tentang pentingnya materi perawatan jenazah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(3), 15–24.
<https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v3i3.466>



Sitanggang, A. S., Nurfauzi, R., Rabani, R., Tejahadikusumah, L., & Widyatama, S. (2025). Pengaruh fitur kompetitif Mobile Legends terhadap kepuasan mahasiswa UNIKOM jurusan Sistem Informasi angkatan 2023. *Journal Innovation in Education*, 3(3), 192–197. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3235>

